vtech® Baby

Manuel d'utilisation

Allô Bébé

© 2011 VTech

Imprimé en Chine
91-002542-000-006 (法)

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

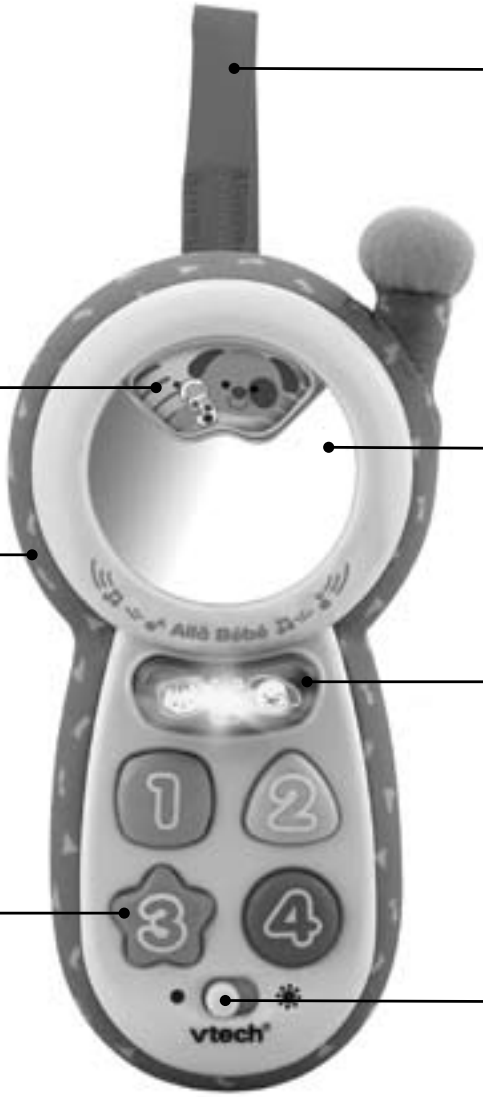
Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Allô Bébé** de **VTech®**. Félicitations !

Bébé imite les grands grâce à son téléphone **Allô Bébé**. Il appuie sur les boutons et découvre les formes, les chiffres ainsi que les animaux. Il suffit d'appuyer sur le gros bouton lumineux pour faire sonner le téléphone et pour que les animaux décrochent. L'oiseau, le chat, le chien et le canard se présentent et Bébé découvre leur cri. Les quatre mélodies et la chanson lui permettent de développer son sens musical. Bébé reconnaît sa propre image dans le miroir, cette phase de développement est très importante pour son éveil.

Avec ses amis les animaux, Bébé s'émerveille et s'épanouit !



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Allô Bébé** de **VTech®**
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

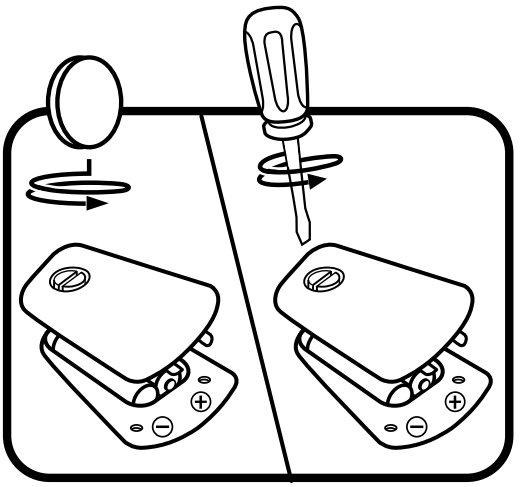
Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos d'**Allô Bébé** à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient

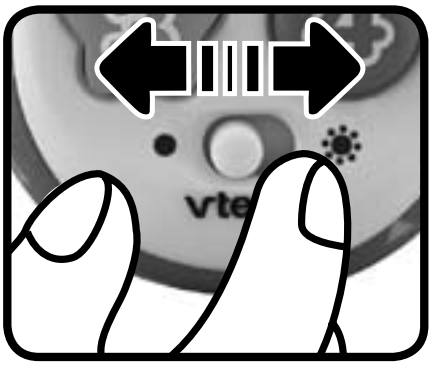
accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Allô Bébé**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt** sur la position **Marche** ☼ .
Pour éteindre **Allô Bébé**, placer le curseur **Marche/Arrêt** sur la position **Arrêt** ● .



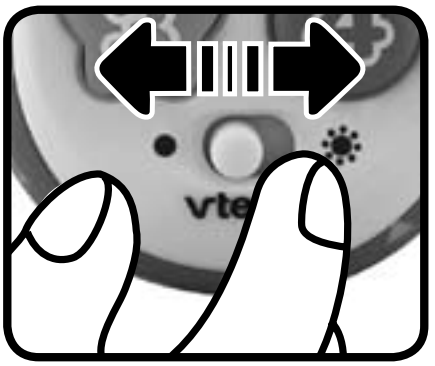
2.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Allô Bébé** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **Allô Bébé** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

3. ACTIVITÉS

Lorsque Bébé joue avec **Allô Bébé,** les lumières clignotent en rythme avec les sons.

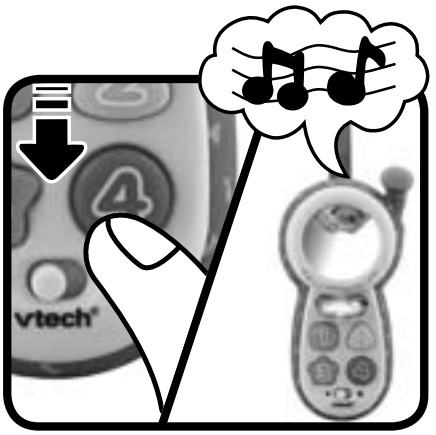
1. Déplacer le curseur **Marche/Arrêt** sur ☼ . Bébé entend le téléphone sonner, une chanson, des effets sonores et une phrase qui l'invite à jouer.



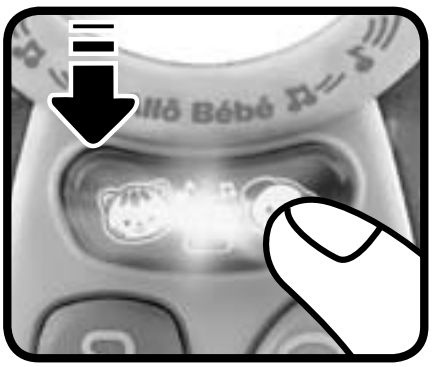
2. Appuyer sur les boutons **Forme/Chiffre** une première fois pour entendre le nom de la forme et une courte mélodie.

   Appuyer sur les boutons **Forme/Chiffre** une deuxième fois pour entendre des effets sonores rigolos et le chiffre correspondant.

   Appuyer sur les boutons **Forme/Chiffre** une troisième fois pour entendre une mélodie entraînante.



3. Appuyer sur le bouton d'appel lumineux pour faire tourner le disque et appeler les animaux. Bébé entend alors des phrases amusantes, différentes sonneries de téléphone, le nom des animaux et leur cri.



4. Si le jouet n'est pas utilisé pendant quelques secondes, Bébé entend une chanson entraînante. Si quelques secondes plus tard aucun bouton n'a été manipulé, une phrase encourage Bébé à jouer. Si le jouet n'est toujours pas manipulé après quelques secondes, il s'éteint automatiquement.

4. LISTE DES MÉLODIES

1. Frère Jacques
2. La Mère Michèle
3. Une souris verte
4. C'est Gugusse

5. PAROLES DE LA CHANSON

« Dring dring allô, regarde en haut du miroir,
Pour apercevoir l'ami qui te salue.
Le bel oiseau, le p'tit chat, le chien ou le canard,
Écoute leur cri, pour mieux les imiter ! »

6. ENTRETIEN

- Ne pas mettre le jouet dans une machine à laver. **Allô Bébé** est lavable uniquement en surface.
- Pour nettoyer **Allô Bébé**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Entreposer **Allô Bébé** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.